

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**



(19) RU (11) 2105586 (13) C1

(51) 6 A 63 F 9/22, 9/24,
G 06 F 15/00

Комитет Российской Федерации
по патентам и товарным знакам

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ к патенту Российской Федерации

1

(21) 96122656/12

(22) 03.12.96

(46) 27.02.98 Бюл. № 6

(76) Андреев Андрей Алексеевич, Анисимов Сергей Николаевич, Катаев Владимир Александрович, Савюк Виктор Авксентьевич, Чеглаков Андрей Валерьевич

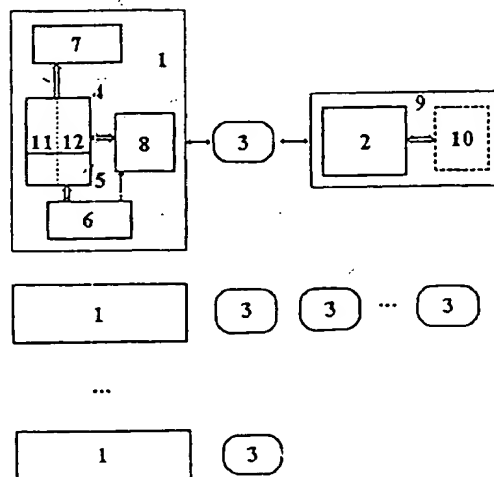
(56) 1. US, патент, 5078399, кл. А 63 F 9/22, 1992. 2. EP, заявка, 0360613, кл. G 07 F 17/34, 1990.

(54) СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРЫ И СИСТЕМА ДЛЯ ЕГО ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ

(57) Изобретение относится к электронным играм. Его использование при разработке новых или модификации существующих электронных игр различных видов позволяет проводить желательную игру в любом месте без оплаты наличными и без необходимости обращаться к центральному процессору для осуществления игры, а также позволяет получать причитающееся играющему вознаграждение в уполномоченном платежном

2

учреждении. Способ реализуется в системе, содержащей электронное игровое устройство, включающее в себя процессор с памятью, блок ввода данных и команд и блок индикации. Технический результат достигается благодаря введению в систему устройства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, размещенного в уполномоченном кредитном учреждении, и интеллектуальной карты, а также дополнения устройства блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты и снабжения процессора с памятью программой взаимодействия с блоком. В память интеллектуальной карты устройством заносится значение начального кредита и идентификатор выбранной игры (или ее программа), которые переписываются в память процессора при вставлении интеллектуальной карты в блок игрового устройства. В процессе проведения игры данные о ее результате поэтапно или по окончании игры записыва-



Фиг. 1

RU 2105586 C1

RU 2105586 C1

ются блоком в память интеллектуальной карты, которая может быть предъявлена для

оплаты в уполномоченном платежном учреждении. 2 с. и 15 з.п.ф-лы, 2 ил.

Изобретение относится к электронным играм и может быть использовано при разработке новых или модификации существующих электронных игр различных видов.

В настоящее время существует несколько типов электронных игр с получением выигрыша.

Например, существует вариант, в котором игровой автомат с электронной игрой встраивается в сеть с центральным компьютером, и игрок может заказать себе по этой сети желательную игру, взять начальный кредит и записать результат игры в память этого центрального компьютера, чтобы в случае выигрыша увеличить свой соответствующий кредит [1].

Недостаток этого варианта состоит в большой сложности такой системы, требующей наличия центрального компьютера и соответствующей сети.

Наиболее близким аналогом изобретения является способ проведения электронной игры и система для его осуществления, описанные в [2].

Указанный способ заключается в том, что предварительно снабжают игровое устройство средством записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, выбирают на электронном игровом устройстве одну из игр, осуществляют ее и запоминают данные о ее результате посредством записи в память интеллектуальной карты с помощью упомянутого средства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты.

Система для осуществления указанного способа содержит по меньшей мере одно игровое устройство, включающее в себя процессор с памятью, входы и выходы которого подключены, соответственно, к выходам блока ввода данных и команд и входам блока индикации, а электронное игровое устройство дополнено блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, входы-выходы которого соединены с соответствующими входами-выходами процессора с памятью, которая заранее снабжена программой взаимодействия с блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты.

Недостатком указанных способа и системы является необходимость осуществлять игру в заранее определенном месте и использовать карту, имеющую большое количество информации.

Задача изобретения состоит в создании такого способа проведения электронной игры и реализующей его системы, которые позволили бы проводить желательную игру

в любом месте без оплаты наличными и без необходимости обращаться к центральному процессору для осуществления игры, а также позволили бы получать причитающееся игроющему вознаграждение в уполномоченном платежном учреждении.

Для достижения указанного технического результата в способе проведения электронной игры, заключающемся в том, что предварительно снабжают игровое устройство средством записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, выбирают на электронном игровом устройстве одну из игр, осуществляют ее и запоминают данные о ее результате посредством записи в память интеллектуальной карты с помощью упомянутого средства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, согласно изобретению в уполномоченном кредитном учреждении записывают в память интеллектуальной карты по меньшей мере значение начального кредита для выбранной игры, считывают по меньшей мере значение начального кредита для выбранной игры из памяти интеллектуальной карты с помощью упомянутого средства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, после чего и осуществляют выбранную игру, данные о результате которой по меньшей мере по окончании этой игры записывают в память интеллектуальной карты и предъявляют данную интеллектуальную карту в уполномоченном платежном учреждении для получения причитающегося по результатам данной игры вознаграждения.

При этом выбранная игра может осуществляться поэтапно, с записью о результате каждого этапа в память интеллектуальной карты, причем данные о результате выбранной игры могут записываться в память интеллектуальной карты путем соответствующего изменения в ней значения начального кредита.

Интеллектуальная карта может предъявляться в уполномоченном платежном учреждении в случае как увеличения, так и уменьшения значения начального кредита в результате осуществления выбранной игры, а также и в случае неизменности этого значения.

Программа по меньшей мере одной выбранной игры может заранее записываться в память электронного игрового устройства, а в уполномоченном кредитном учреждении вместе со значением начального кредита в память интеллектуальной карты может записываться идентификатор, по меньшей мере, одной из игр, программы которых

заранее записаны в память электронного игрового устройства.

Либо в уполномоченном кредитном учреждении вместе со значением начального кредита в память интеллектуальной карты может записываться программа по меньшей мере одной выбранной игры.

Для достижения того же технического результата в систему для проведения электронной игры, содержащую по меньшей мере одно электронное игровое устройство, включающее в себя процессор с памятью, входы и выходы которого подключены, соответственно, к выходам блока ввода данных и команд и входам блока индикации, а электронное игровое устройство дополнено блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, входы-выходы которого соединены с соответствующими входами-выходами процессора с памятью, которая заранее снабжена программой взаимодействия с блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, согласно изобретению в нее введены по меньшей мере одно устройство записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, размещенное в уполномоченном кредитном учреждении, и по меньшей мере одна интеллектуальная карта с памятью для хранения по меньшей мере значения начального кредита и данных о результате выбранной игры, учитываемом при предъявлении интеллектуальной карты в уполномоченном платежном учреждении.

При этом процессор с памятью может быть выполнен в виде соединенных между собой управляющего процессора с памятью и отображающего процессора с памятью.

Память процессора может быть снабжена программой по меньшей мере одной выбранной игры, а память интеллектуальной карты при этом снабжена идентификатором по меньшей мере одной из тех игр, программами которых снабжена память процессора.

Либо память интеллектуальной карты может быть дополнительно снабжена программой по меньшей мере одной выбранной игры.

Электронное игровое устройство может быть выполнено в виде переносного игрового устройства, при этом управляющий процессор с памятью и отображающий процессор с памятью размещены в корпусе этого переносного игрового устройства.

Либо электронное игровое устройство может содержать телевизионную видеопроставку и съемно устанавливаемый в ней игровой картридж, при этом отображающий процессор с памятью размещен в корпусе

телевизионной видеопроставки, а управляющий процессор с памятью и блок записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты размещены в картридже.

Либо электронное игровое устройство может содержать электронный игровой блок, подключенный к компьютеру, при этом в электронном игровом блоке размещены по меньшей мере управляющий процессор с памятью и блок записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты. В этом случае, подключенный к компьютеру электронный игровой блок может быть дополнительно снабжен отображающим процессором с памятью, либо отображающим процессором с памятью является процессор этого компьютера, память которого снабжена соответствующей программой.

Из существующего уровня техники неизвестны объекты с вышеуказанными совокупностями существенных признаков. Это позволяет считать заявленные объекты отвечающими условию патентоспособности "новизна". Из существующего уровня техники неизвестны также объекты с вышеуказанными совокупностями отличительных существенных признаков, что позволяет считать заявленные объекты отвечающими условию патентоспособности "изобретательский уровень".

На фиг. 1 представлена структурная схема системы для проведения электронной игры; на фиг. 2 - пример устройства для проведения электронной игры.

Для целей данного описания под электронной игрой понимается любая игра, осуществляемая с помощью какого-либо процессорного средства. Этим средством может быть обычный компьютер, например, персональный компьютер или ноут-бук, либо это может быть игровая приставка к телевизору, либо ручная электронная игра наподобие "Тетриса", либо любое иное устройство, в котором имеется процессорный блок, клавиатура или джойстик и дисплей, например на жидких кристаллах.

Рассматриваемый способ проведения электронной игры может быть реализован, например, в системе, представленной на фиг. 1. Эта система состоит из электронного игрового устройства 1, устройства 2 записи и считывания интеллектуальной карты и интеллектуальной карты 3. Игровых устройств может быть несколько, так же как и интеллектуальных карт 3, причем число игровых устройств 1 не обязательно должно совпадать с числом интеллектуальных карт 3.

Каждое игровое устройство 1 состоит по меньшей мере из процессора 4 с памятью 5, блока 6 ввода данных и команд и блока 7 индикации. Все указанные составные части игрового устройства 1 могут иметь любое известное выполнение, чтобы обеспечить возможность осуществления соответствующей электронной игры. Например, блок 6 ввода данных и команд может быть клавиатурой, либо джойстиком, либо "мышью", а блок 7 индикации может быть, к примеру, жидкокристаллическим дисплеем либо экраном на электронно-лучевой трубке (ЭЛТ), причем в блок 7 индикации может дополнительно входить звуковыводящий прибор, например громкоговоритель. Соответственно, процессор 4 должен иметь возможность воспринимать данные и команды с блока 6 ввода, обрабатывать их в соответствии с программой выбранной электронной игры и выводить результаты этой игры на блок 7 индикации, например, в виде движущихся изображений и звукового сопровождения. Память 5 должна иметь достаточную емкость для хранения системной программы, а также программы выбранной электронной игры и данных о начальном кредите и результате игры.

Помимо вышеотмеченных блоков игровое устройство 1 содержит также блок 8 записи-считывания интеллектуальной карты, заранее встроенный в это устройство 1.

Выходы блока 6 ввода данных и команд соединены с соответствующими входами процессора 4, входы-выходы которого подключены ко входам-выходам блока 8 записи-считывания интеллектуальной карты. Выходы процессора 4 соединены со входами блока 7 индикации.

Каждое игровое устройство 1 может располагаться в любом подходящем месте. Это может быть специальное помещение типа зала игровых автоматов, однако оно может находиться и дома либо переноситься играющим с места на место.

Устройство 2 записи и считывания интеллектуальной карты расположено в уполномоченном кредитном учреждении 9. Этим учреждением может быть фирма, сдающая в аренду игровые автоматы, тогда интеллектуальные карты 3 могут использоваться только в игровых устройствах 1 этой фирмы. Уполномоченным кредитным учреждением 9 может быть и банк, который по договору с фирмой (фирмами), владеющей игровыми автоматами или сдающей их в аренду, выдает интеллектуальные карты 3 со значением начального кредита, записанным в памяти каждой такой карты, или записывает значение начального кредита в

память интеллектуальной карты, уже имеющейся у пользователя. Устройство 3 может быть связано с компьютером 10, который хранит и обрабатывает сведения о выданных интеллектуальных картах 3, счетах играющих и выдаче вознаграждений. Либо это устройство 2 может быть самостоятельным аппаратом, предназначенным только для взаимодействия с интеллектуальной картой 3, а все сведения хранятся в книге регистрации и обрабатываются вручную.

Как показано на фиг. 1, процессор 4 с памятью 5 может состоять из двух частей: управляющего процессора 11 с памятью и отображающего процессора 12 с памятью. На фиг. 1 эта возможность отражена пунктирной линией, разделяющей блоки 4 и 5. Необходимость такого разделения будет подробно объяснена ниже.

На фиг. 2 представлен пример выполнения устройства по предлагаемому изобретению в виде телевизионной видеоприставки. Ссылочные позиции, одинаковые с фиг. 1, отмечают те же самые блоки и узлы. Как показано на фиг. 2, в данном примере электронное игровое устройство состоит из кнопочного блока 6 ввода, игровой приставки 13 со встроенным в нее отображающим процессором 12 и с гнездом для вставления картриджа 14 с установленным в этом картридже 14 блоком 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты и управляющим процессором 11. При этом в картридже 14 имеется показанное на его верхней поверхности окно для приема интеллектуальной карты 3. Такая видеоприставка 13 подключается к обычному телевизионному приемнику, который в этом случае играет роль блока 7 индикации.

Способ проведения электронной игры реализуется в системе по фиг. 1 следующим образом.

Каждое игровое устройство 1 заранее снабжается блоком 8 записи-считывания интеллектуальной карты. Это может быть осуществлено либо встраиванием такого блока в существующее устройство, либо разработкой и созданием нового устройства. Характерной чертой игрового устройства 1 является объединение средств управления блоком 8 со средствами управления самим устройством 1. Иными словами, блок 6 ввода данных и команд управляет не только игрой, но и блоком 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты. Это обстоятельство отражено на фиг. 1 пунктирной связью от блока 6 к блоку 8.

Владелец игрового устройства 1 приобретает в уполномоченном кредитном учрежде-

нии 9 интеллектуальную карту 3, в памяти которой записаны программа по меньшей мере одной выбранной игры (или программы нескольких выбранных игр) и значение начального кредита для выбранной игры (или для каждой из нескольких игр, или для любой из этих игр). Если интеллектуальная карта 3 уже имеется, то на нее может быть занесен только начальный кредит по той или иной игре. В удобное для него время владелец вставляет интеллектуальную карту 3 в приемное отверстие блока 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, встроенного в электронное игровое устройство 1, и желательная игра и начальный кредит по ней переписываются из памяти интеллектуальной карты 3 в память 5 игрового устройства 1. После этого выбранная игра осуществляется в соответствии с правилами ее проведения (скажем, укладка сегментов "Тетриса" для заполнения без пропусков каждой линии с вращением и переносом вправо-влево очередного сегмента). По окончании игры либо по окончании каждого ее этапа ее результат записывается в память, например, той же интеллектуальной карты 3. Если в результате проведения игры значение начального кредита не стало равным нулю, то есть как в случае выигрыша, так и в случае, когда игравший проиграл часть своего начального кредита и остановился или же вовсе по каким-то причинам не использовал свой начальный кредит (например, из-за выхода из строя его игрового устройства 1), владелец интеллектуальной карты 3 может потом предъявить эту интеллектуальную карту 3 в уполномоченном платежном учреждении. Это платежное учреждение может быть тем же самым учреждением, что и уполномоченное кредитное учреждение 9, хотя это и не обязательно. Там с помощью устройства 2 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты результате игры будет считан, и владелец сможет получить причитающееся ему вознаграждение либо получить новый кредит для продолжения игры.

Можно предусмотреть вариант способа, когда выигравшему не обязательно обращаться в уполномоченное платежное или кредитное учреждение для получения нового кредита, но выигрыш, записанный по окончании игры в память интеллектуальной карты 3, может использоваться тут же в качестве нового кредита для любой из имеющихся игр.

Для обеспечения защиты информации, записанной в память интеллектуальной карты 3, от несанкционированного доступа.

то есть для противодействия злоумышленному вмешательству в память интеллектуальной карты 3, например, для увеличения начального кредита или суммы выигрыша, могут использоваться любые известные методы защиты информации. Один из возможных путей обеспечения безопасности рассмотрен ниже. Это путь связан с тем, что процессор 34 выполнен в виде соединенных между собой двух процессоров, каждый из которых имеет свою память. Один из этих процессоров является управляющим процессором 11, а другой - отображающим процессором 12. Эти названия отражают основное функциональное назначение обеих частей процессора 4. В памяти управляющего процессора 11 записана (например, заранее или при считывании интеллектуальной карты 3) программа осуществления по меньшей мере одной выбранной игры, реализуемая процессором 11 в ходе игры.

В эту программу помимо алгоритма самой игры входят по меньшей мере датчик случайных чисел и интерфейс работы с интеллектуальной картой. При этом алгоритм игры определяется конкретной выбранной игрой ("Тетрис", покер, три вращающихся барабана и т.п.). Датчик случайных чисел может формировать случайные числа по любому известному правилу, обеспечивающему равновероятные выпадения чисел из заданного диапазона. Интерфейс работы с интеллектуальной картой может быть снабжен соответствующими средствами защиты информации. Например, он может содержать секретный ключ, с помощью которого кодируется секретное число, записанное в памяти интеллектуальной карты устройством 2, а результат этой операции сравнивается с другим числом, к примеру, датой выдачи интеллектуальной карты 3, и при их совпадении разрешается считывание значения начального кредита из памяти интеллектуальной карты 3 и запись в нее данных о результате игры (поэтапном или конечном). Программа осуществления по меньшей мере одной игры в памяти управляющего процессора 11 помечается соответствующим идентификатором, то есть кодом или номером для того, чтобы имела возможность с помощью этого идентификатора отличать игры друг от друга.

Отображающий процессор 12 хранит в своей памяти программу (программы) взаимодействия с блоком 6 ввода и программу (программы) отображения хода игры и ее результата на блоке 7 индикации. Иными словами, отображающий процессор 12 служит интерфейсом между управляющим процессо-

ром 11 и блоками 6 ввода и 7 индикации. Конкретный вид этих программ определяется, с одной стороны, конкретным видом блоков 6 и 7 (например, джойстик и жидкокристаллический дисплей, либо клавиатура и монитор на ЭЛТ, либо иная комбинация этих или других возможных средств ввода и вывода), а с другой стороны, особенностями программ, используемых в выбранных играх. Эти особенности могут, в частности, относиться к конкретным изображениям или звуковым сигналам, выдаваемым на блок 7 индикации (например, рисунок игровых карт или звуковое сопровождение различных игровых ситуаций).

В том случае, когда электронное игровое устройство 1 представляет собой телевизионную видеоприставку 13 (фиг. 2), отображающий процессор 12 встраивается непосредственно в ее корпус, а управляющий процессор 11 вместе с блоком 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты размещается в сменном картридже 14.

При этом в памяти управляющего процессора 11 заранее записана программа по меньшей мере одной игры или программы нескольких игр, помеченные своими идентификаторами. В уполномоченном кредитном учреждении 9 в памяти интеллектуальной карты 3 устройством 2 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты заносится значение начального кредита, соответствующее сумме, уплаченной игроющим, а также идентификатор (номер, код) по меньшей мере одной игры, в которую он хочет играть. Получив такую интеллектуальную карту 3 или записав на свою собственную интеллектуальную карту 3 значение начального кредита и идентификатор игры, играющий может проводить выбранную им игру в любом месте, где имеется соответствующая игровая приставка 13, в памяти управляющего процессора 11 которой записана программа этой игры, помеченная соответствующим идентификатором. Выбранная игра может проводиться на этой игровой приставке 13 и в отсутствие интеллектуальной карты 3, когда картридж 14 вставлен в корпус приставки 13, подключенной к телевизору 7. При этом игра ведется на очки, как это имеет место в ныне существующих игровых приставках (например, SEGA, Dendy, Kenda, Sony Playstation и т.п.).

При вставлении в картридж 14 интеллектуальной карты 3, в памяти которой записано значение начального кредита, блок 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты инициализируется

командой с блока 6 ввода данных и команд либо сигналом от датчика присутствия карты в самом блоке 8 и считывает значение начального кредита в память управляющего процессора 11. Игра проводится точно так же, однако ее результат заносится в память, например, этой же интеллектуальной карты 3, которая потом может быть предъявлена для получения причитающегося игровшему вознаграждения в уполномоченном платежном учреждении. При этом считывание и запись в памяти интеллектуальной карты 3 могут осуществляться с применением программных или аппаратных средств защиты от несанкционированного доступа, чтобы гарантировать игроющему получение вознаграждения по результатам проведенной игры, а уполномоченному учреждению (кредитному, платежному, обоим или одному объединенному), выдавшему начальный кредит и/или выплачивающему вознаграждение по результатам игры, - минимальный риск от недобросовестных игроков.

В том случае, если электронное игровое устройство 1 представляет собой переносное игровое устройство (например, Brick game 96 in 1), управляющий процессор 11 и отображающий процессор 12 могут быть совмещены в одном процессоре 4. При этом программа по меньшей мере одной игры в памяти 5 этого процессора 4 должна быть снабжена идентификатором, а в памяти интеллектуальной карты 3 наряду со значением начального кредита необходимо заносить идентификатор по меньшей мере одной выбранной игры. Разумеется, такое игровое устройство 1 должно быть заранее снабжено блоком 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, который может взаимодействовать по меньшей мере с процессором 4.

Электронное игровое устройство 1 может содержать автономный электронный игровой блок, подключенный к компьютеру, например, к персональному компьютеру. В этом случае в корпусе этого блока должны быть размещены по меньшей мере управляющий процессор 11 с памятью и блок 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты. Электронный игровой блок может быть дополнительно снабжен отображающим процессором 12 с памятью, который также может размещаться в корпусе этого блока, и тогда его можно, как и в предыдущем случае, объединить с управляющим процессором 11 в один процессор 4. Однако наличие отображающего процессора 12 в самом игровом блоке в данном примере не является обязательным, так как отобра-

жающим процессором 12 с памятью может являться процессор того компьютера, к которому данный игровой блок подключен для проведения игры. При этом память процессора в компьютере заранее снабжена соответствующей программой, чтобы он мог осуществлять функции интерфейса между клавиатурой и/или мышью и монитором используемого компьютера и управляющим процессором 11 игрового блока.

Из приведенного описания понятно, что электронная игра по рассматриваемому способу может проводиться не обязательно с одной лишь интеллектуальной картой 3, в память которой записывается как значение начального кредита, так и данные о результате выбранной игры. Вполне возможен случай, когда значение начального кредита считывается с одной интеллектуальной карты 3, а данные о результате проведенной игры записываются в память другой интеллектуальной карты 3. Такая ситуация может иметь место, когда играющий еще не использовал весь начальный кредит, записанный в памяти одной интеллектуальной карты, и желает приобрести дополнительный кредит, не имея с собой этой карты при посещении уполномоченного кредитного учреждения 9. Тогда новое значение кредита может быть считано из памяти другой интеллектуальной карты 3, а общий результат игры с учетом обоих начальных кредитов записывается в память какой-то одной из этих интеллектуальных карт 3.

Используемые в данном способе интеллектуальные карты 3 могут быть многообразными, что значительно удешевит их использование.

Рассматриваемый способ реализуется и в том случае, когда владелец электронного игрового устройства 1 имеет интеллектуальную карту 3, предназначенную для иных целей, например, в качестве обычной

кредитной или дебетной карты. Такая интеллектуальная карта также может использоваться в данном способе, если емкость ее памяти достаточна для хранения требуемых для заявленного способа данных.

Рассматриваемый способ реализуется и в том случае, если электронное игровое устройство 1 не находится в собственности играющего 5, а установлено в специальном помещении либо является чужой собственностью. При этом играющему достаточно принести с собой интеллектуальную карту 3 с данными о величине начального кредита и, может быть, программой желательной игры и заручиться согласием собственника электронного игрового устройства 1. Последнее условие является обязательным, если для инициации электронного игрового устройства 1 требуется ввести пароль или использовать электронный либо механический ключ.

При унификации блоков 8 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты и устройства 2 записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты любая интеллектуальная карта 3 с записанными на нее данными о величине начального кредита сможет использоваться с любым из электронных игровых устройств 1, входящих в систему проведения электронной игры согласно настоящему изобретению.

Таким образом, рассмотренные способ и система для проведения электронной игры позволяют проводить желательную игру в любом месте без оплаты наличными и без необходимости обращаться к центральному процессору для осуществления игры, а также позволяют получать причитающееся играющему вознаграждению в уполномоченном платежном учреждении.

Приведенные примеры являются лишь иллюстративными и никоим образом не ограничивают объема притязаний по данному изобретению, определяемого приложенной формулой изобретения.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Способ проведения электронной игры, заключающийся в том, что предварительно снабжают игровое устройство средством записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, выбирают на электронном игровом устройстве одну из игр, осуществляют ее и запоминают данные о ее результате посредством записи в память интеллектуальной карты с помощью упомянутого средства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, отличающийся тем, что в уполномоченном кредит-

ном учреждении записывают в память интеллектуальной карты по меньшей мере значение начального кредита для выбранной игры, считывают по меньшей мере значение начального кредита для выбранной игры из памяти интеллектуальной карты, после чего и осуществляют выбранную игру, данные о результате которой по меньшей мере по окончании этой игры записывают в память интеллектуальной карты с помощью упомянутого средства записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты и предъяв-

ляют данную интеллектуальную карту в уполномоченном платежном учреждении для получения причитающегося по результатам данной игры вознаграждения.

2. Способ по п.1, *отличающийся* тем, что выбранную игру осуществляют поэтапно с записью данных о результате каждого этапа в память интеллектуальной карты.

3. Способ по п.1, *отличающийся* тем, что данные о результате выбранной игры записывают в память упомянутой интеллектуальной карты путем соответствующего изменения в ней значения начального кредита.

4. Способ по любому из пп.1 - 3, *отличающийся* тем, что упомянутую интеллектуальную карту предъявляют в уполномоченном платежном учреждении в случае увеличения значения начального кредита в результате осуществления выбранной игры.

5. Способ по любому из пп.1 - 3, *отличающийся* тем, что упомянутую интеллектуальную карту предъявляют в уполномоченном платежном учреждении в случае уменьшения значения начального кредита в результате осуществления выбранной игры.

6. Способ по любому из пп.1 - 3, *отличающийся* тем, что упомянутую интеллектуальную карту предъявляют в уполномоченном платежном учреждении в случае неизменного значения начального кредита в результате осуществления выбранной игры.

7. Способ по любому из пп.1 - 6, *отличающийся* тем, что программу по меньшей мере одной выбранной игры заранее записывают в память электронного игрового устройства, а в уполномоченном кредитном учреждении вместе со значениями начального кредита записывают в память интеллектуальной карты идентификатор по меньшей мере одной из упомянутых игр, программы которых заранее записаны в память электронного игрового устройства.

8. Способ по любому из пп.1 - 6, *отличающийся* тем, что в уполномоченном кредитном учреждении вместе со значениями начального кредита записывают в память интеллектуальной карты программу по меньшей мере одной выбранной игры.

9. Система для проведения электронной игры, содержащая по меньшей мере одно электронное игровое устройство, включающее процессор с памятью, входы и выходы которого подключены соответственно к выходам блока ввода данных и команд и входам блока индикации, а электронное игровое устройство дополнено блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, входы-выходы которого соединены с

соответствующими входами-выходами процессора с памятью, которая заранее снабжена программой взаимодействия с блоком записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, *отличающаяся* тем, что в нее введены по меньшей мере одно устройство записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты, размещенное в уполномоченном кредитном учреждении, и по меньшей мере одна интеллектуальная карта с памятью для хранения по меньшей мере значения начального кредита и данных о результате выбранной игры, учитываемом при предъявлении интеллектуальной карты в уполномоченном платежном учреждении.

10. Система по п.9, *отличающаяся* тем, что процессор с памятью выполнен в виде соединенных между собой управляющего процессора с памятью и отображающего процессора с памятью.

11. Система по п.9 или 10, *отличающаяся* тем, что память процессора снабжена программой по меньшей мере одной выбранной игры, а память интеллектуальной карты снабжена идентификатором по меньшей мере одной из упомянутых игр, программами которых снабжена память процессора.

12. Система по п.9 или 10, *отличающаяся* тем, что память интеллектуальной карты дополнительно снабжена программой по меньшей мере одной выбранной игры.

13. Система по любому из пп.10 - 12, *отличающаяся* тем, что электронное игровое устройство выполнено в виде переносного игрового устройства, при этом управляющий процессор с памятью и отображающий процессор с памятью размещены в корпусе упомянутого переносного игрового устройства.

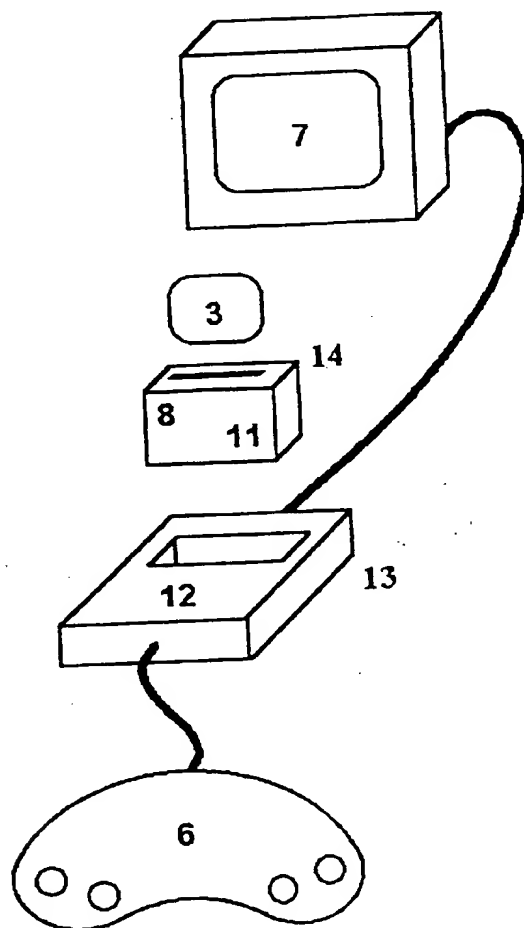
14. Система по любому из пп.10 - 12, *отличающаяся* тем, что электронное игровое устройство содержит телевизионную приставку и съемно устанавливаемый в ней игровой картридж, при этом отображающий процессор с памятью размещен в корпусе телевизионной приставки, а управляющий процессор с памятью и упомянутый блок записи-считывания данных в памяти интеллектуальной карты размещены в картридже.

15. Система по любому из пп.10 - 12, *отличающаяся* тем, что электронное игровое устройство содержит электронный игровой блок, подключенный к компьютеру, при этом в электронном игровом блоке размещены по меньшей мере управляющий процессор с памятью и упомянутый блок записи-счи-

ывания данных с памяти интеллектуальной карты.

16. Система по п.15, *отличающаяся* тем, что подключенный к компьютеру электронный игровой блок дополнительно снабжен отображающим процессором с памятью.

17. Система по п.15, *отличающаяся* тем, что отображающим процессором с памятью является процессор упомянутого компьютера, память которого снабжена соответствующей программой.



Фиг. 2

Заказ *62* Подписное
ВНИИПИ, Рег. ЛР № 040720
113834, ГСП, Москва, Раушская наб., 4/5

121873, Москва, Бережковская наб., 24 стр. 2.
Производственное предприятие «Патент»

p.p. 8-9

Fig. 1 shows flowchart of a system for conducting an electronic game; fig. 2 shows an example of a device for conducting an electronic game.

In context of this specification, an electronic game implies any game played with the use of any processor means. Such means can be a conventional computer, e.g. a personal computer, note-book, or a game device used with a television set, or a manual electronic game similar to "Tetris", or any other device having a processor unit, keyboard or joystick and display, e.g. LC-display.

This method of conducting an electronic game can be implemented, for example, in the system shown in Fig. 1. This system consists of game device 1, smart card recording/reading device 2 and smart card 3. Number of the game devices can be as many as that of smart cards 3; number of the game devices has not be the same as that of smart cards 3.

Each of game devices 1 consists at least of processor 4 having memory 5, data/instruction input unit 6 and indicating unit 6. All said constituents of game device 1 can have any known implementation that would be able to ensure the possibility of conducting a required electronic game. For example, data/instructions input unit 6 can be a keyboard, or joystick, or mouse; and indicating unit 7 can be, for example, a liquid-crystal display or cathode-ray tube screen; indicating unit 7 may further comprise a sound-outputting device, a loudspeaker, for example. Accordingly, processor 4 must be adapted to receive data and instructions from input unit 6, process them according to a selected electronic game programme and output the game results to indicating unit 7, for example in the form of motion images or a sound track. Memory 5 must have a sufficient capacity to store a system programme, and also programmes of a selected electronic game and data on the initial credit and game result.

Aside from said units, game device 1 comprises smart card recording/reading unit 8 comprised by unit 1.

Outputs of data/instructions input unit 6 are coupled to corresponding inputs of processor 4 whose inputs-outputs are coupled to inputs-outputs of smart card recording/reading unit 8. Outputs of processor 4 are coupled to inputs of indicating unit 6.

Any game device 1 can be situated in any appropriate location. Such can be any special premises as a game-machine hall, and it can be also located at player's home or carried by a player.